Nº 1 - R$ 4,00

ESPECIAL

# MORTAL

NOVA CULTURAL

SUPER GAMEPOWER

MEGA • SNES • NINTENDO 64
SATURN • P.STATION • ARCADE

- BRUTALITIES
- FATALITIES
- ESPECIAIS
- DICAS
- ESTRATÉGIA
- CÓDIGOS

9533

ISSN 1413-8301

000001

9 771413 830003

## 513 GOLPES DE MK TRILOGY E ULTIMATE MK 3

PREÇO ESPECIAL PARA LOCADORAS

# A LKC CORTA OS PREÇOS

**O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência, deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?**

**TRABALHAMOS APENAS COM PRODUTOS ORIGINAIS**

**LKC SÃO PAULO - MOOCA**
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

**LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP**
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

**LKC MOGI DAS CRUZES - SP**
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

**LKC TIJUCA - RJ**
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

**LKC SÃO CONRADO - RJ**
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

**LKC BRASÍLIA - DF**
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

**LKC BELÉM - PA**
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

**LKC SALVADOR - BA**
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

**LKC FORTALEZA - CE**
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

**LKC CAXIAS DO SUL - RS**
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

**LKC MATRIZ - SP**
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

OS PREÇOS ACIMA PODEM ALTERAR-SE, A MARCA APRESENTADA PODE NÃO ESTAR DISPONÍVEL NO MOMENTO DA SUA COMPRA E NÃO SÃO REEMBOLSÁVEIS, NÃO TROCAMOS POR CHEQUE E NÃO FAZEMOS ENTREGAS

SUPER GAMEPOWER

# ESPECIAL MORTAL

*Enquanto esperamos ansiosamente por Mortal Kombat 4, fizemos um guia completo dos últimos jogos da série MK, Ultimate Mortal Kombat 3 e Mortal Kombat Trilogy. Pois é, o Chefe não deu moleza e fez esse Baby correr atrás de tudo que havia disponível para todos os consoles. O resultado é esse guia sanguinário, com códigos, dicas, estratégia e, acima de tudo, um caminhão bem cheio de golpes para a galera que não se cansa de ver o circo pegar fogo no game mais popular de todos os tempos.*

BABY BETINHO

## SUMÁRIO


HISTÓRIA DE MORTAL KOMBAT . . 4
GUIA MORTAL . . . . . 6
OS LUTADORES (ESTRATÉGIA) . . . . . .8
MORTAL KOMBAT TRILOGY . . . . . 32
BRUTALITIES . . . . . 36
DICAS E CÓDIGOS . . . . . 38

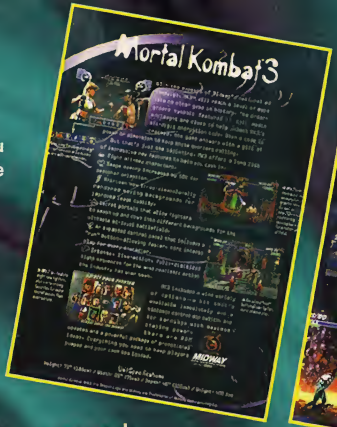

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: *HECTOR GOMEZ E ROKO*

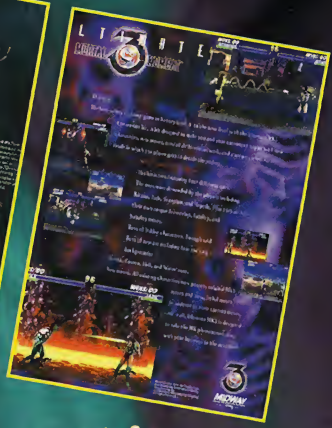
# NASCIDO PARA MATAR

***A série de maior sucesso da história do videogame começou a arrepiar em 1992 e promete muito mais com o lançamento de Mortal Kombat 4, que será poligonal, em 1997***

O outono de 1992 marcou o início de um projeto ambicioso. Nos corredores da Midway o designer e programador Ed Boon discutia com o artista gráfico e designer John Tobias idéias sobre um novo jogo. Boon acabara de fazer *Super High Impact*, um jogo de futebol americano com imagens digitalizadas. John Tobias estava ocupado com os games *Smash TV* e *Total Carnage*, jogos de tiro muito violentos. Juntando essas experiências e a idéia de fazer um jogo melhor que Street Fighter, nasceu Mortal Kombat. Jean Claude Van Damme seria um dos atores a fazer parte do jogo. Não deu certo e eles decidiram pegar lutadores de uma academia próxima. Mortal Kombat começou com Johnny Cage, Liu Kang, Scorpion, Sub Zero, Raiden, Kano e Kurtis Stryker. Kurtis foi cortado porque o público queria um personagem feminino. Aí nasceu Sonya. Ela era uma instrutora de aeróbica. Como mestres, havia Shang Tsung e um monstro de 4 braços, animado pela técnica robotron. O resultado não precisa nem dizer. Mortal Kombat virou uma febre. Os gamers não paravam de tentar descobrir os finishing moves, um movimento que mata o inimigo. A violência era inédita no videogame, com decapitações e incinerações. John consertava os erros do software original e, em segredo, criou um lutador secreto, Reptile, ninja verde que tanta dor de cabeça deu aos jogadores. Mas tudo isso se restringia aos arcades... até o dia 13 de Setembro de 1993, o dia qua ficou conhecido como Mortal Monday (Segunda Mortal). Nesse dia, a Acclaim lançou o tão esperado Mortal Kombat para os consoles

caseiros: SNes, Mega, Game Boy e Game Gear. Foi uma decepção para os usuários da Nintendo. A empresa censurou o cartucho, retirando o sangue e as brutalidades. Resultado: Mortal Kombat para o Mega vendeu 8 vezes mais.




## SEGUNDA VERSÃO RADICALIZOU NA VIOLÊNCIA

No mesmo ano, surgiu Mortal Kombat II, revolucionando de novo o mercado, ainda mais violento e com novos lutadores. Sonya e Kano se foram, dando lugar a Kung Lao, Kitana, Mileena e Baraka. Mais uma vez, Stryker foi substituído, agora por Jackson "Jax" Briggs. Shang Tsung ficou mais novo e "controlável". Os mestres também eram novos: Shao Kahn e Kintaro. Aqui nasceram os movimentos de terminação: dois fatalities, friendship, babality e os stage fatalities. Entre os segredos estavam a presença de Smoke, Noob Saibot e Jade. Tudo pôde ser conferido em casa em setembro de 94, quando a Acclaim lançou MK II para SNes, Mega, Game Boy, Game Gear e, mais tarde, para 32 X e Saturn. A Nintendo aprendeu a lição e não impôs limitações desta vez. A venda na primeira semana foi de 50 milhões de dólares, só nos EUA. A tão esperada sequência veio em 23 de março de 1995, com mais lutadores: Liu Kang, Sub Zero, Shang Tsung, Jax e Kung Lao, de Mortal Kombat II; Sonya e Kano de Mortal Kombat e Sektor, Cyrax, Sindel, Sheeva, Nightwolf, Kabal e - finalmente - Kurtis Stryker! Smoke era o lutador secreto e Shao Kahn continuava a ser o vilão, mas seu guarda-costas era Motaro. Noob Saibot continuava a ser um secreto não controlável. Em matéria de Fatality veio o Mercy, que não era mais que uma passagem para se acionar o Animality, um fatal em que o lutador vira uma fera e degola completamente o oponente. Com isso, Mortal Kombat virou até filme e gerou US$ 23 milhões (nos EUA) só na primeira semana. Não havia fronteiras para Mortal Kombat: virou um musical, com muito som, ação e efeitos especiais. Mortal Kombat 3 estava prestes a ser lançado para os consoles caseiros quando a Midway lançou um up grade para manter o mercado de arcade ativo. Era o Ultimate Mortal Kombat 3. O Saturn chegou na frente e foi o primeiro console caseiro a ter o up grade. Agora chega aos 16 bits, ao mesmo tempo em que Mortal Kombat Trilogy ganha as telas do P.Station e do Nintendo 64. Em 1997 será a vez do Saturn ter o seu Trilogy. Enquanto isso aguardaremos o segundo longa-metragem e Mortal Kombat 4, que será poligonal (estilo Tekken e Virtua Fighter), usando a tecnologia Voo Doo FX, a melhor placa de 3D da atualidade!

# Guia Mortal

***Aqui, você tem um resumo do que vai encontrar nesta edição. Estão relacionados os lutadores para cada console e que golpes são possíveis de acionar em cada um deles. Você fica sabendo também a característica dos golpes de Mortal Kombat. Sempre que tiver dúvidas nas páginas seguintes, use estas como guia. Bons fatalities pra galera toda!***

## OS LUTADORES DO ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

### ARCADE SATURN

Sektor
Ermac (secreto)
Smoke
Kitana
Human Smoke (secreto)
Kabal
Classic Sub-Zero (secreto)
Cyrax
Jax
Jade
Sub-Zero
Kano
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Kung Lao
Liu Kang
Mileena (secreto)
Scorpion
Nightwolf
Kurtis Stryker
Reptile
Sonya Blade

### SNES MEGA

Todos do arcade e do Saturn menos Sheeva. Acrescente Rain e Noob Saibot.

## OS LUTADORES DO MORTAL KOMBAT TRILOGY

### P.STATION NINTENDO 64

Todos de UMK 3 do arcade mais:
Baraka
Johnny Cage
Rain
Noob Saibot
Rayden
MK1 Rayden
MK2 Jax
MK1 Kano
MK2 Kung Lao
Goro
Kintaro
Motaro
Shao Kahn
Kameleon (secreto)

## O QUE HÁ DE MORTAL EM CADA CONSOLE

Ultimate Mortal Kombat 3 traz tudo de melhor da série de MK. Possui todos os Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities e combos. A versão para o Saturn é igual a do arcade. Já no Ultimate Mortal Kombat 3 dos consoles de 16 bits, todos os lutadores estão presentes, menos a Sheeva (no SNes existe o "fantasma" da lutadora). No lugar dela estão Noob Saibot e Rain, que não possuem Fatality, Friendship e o resto, apenas o Brutality. Os lutadores perderam os Animalities mas, em compensação, trazem os Brutalities, um elemento de Mortal Kombat Trilogy.
Este Mortal Kombat Trilogy já saiu para P.Station e Nintendo 64 (o Saturn terá uma versão em 1997).
os lutadores de MK1, MK2, MK3 e UMK3 estão presentes,

inclusive os mestres Goro, Kintaro, Motaro e Shao Kahn. Tem de tudo: Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities e Brutalities. Também existe uma barra auxiliar chamada Aggressor, que, quando cheia, deixa os golpes mais fortes.

## MOVIMENTOS COMUNS

**SA** - soco alto
**SB** - soco baixo
**CA** - chute alto
**CB** - chute baixo
**BL** - bloqueio
**RN** - corrida
↓ + **SA** - uppercut (gancho)
← + **CB** - rasteira
← + **CA** - roundhouse (chute giratório)
**SB (perto)** - arremesso

## FATALITIES

São os famosos movimentos de detonação. Cada lutador tem dois (salvo algumas exceções). Para acioná-lo, basta, digitar o comando, rápida e precisamente, na distância certa, depois da mensagem "Finish Him/Her".

## FRIENDSHIPS E BABALITIES

Para poder realizar os Frienships e Babalities você não pode bloquear no round em que se define a luta e não pode estar em qualquer lugar na tela. Você pode realizar um Friendship ou Babality após dar um Mercy. No Trilogy, você pode bloquear no round definitivo. Pode-se acionar o Friendship ou Babality mesmo assim.

## STAGE FATALITIES

Os Stage Fatalities são os fatalities das fases. Você só pode realizá-los em algumas fases: Scorpion's Lair, Shao Kahn's Tower, The Subway e a The Pit III.

## MERCY

Segure o botão RN (↓-↓). Isto garante ao seu oponente um pouco de energia de volta depois de acertá-lo. Você deve segurar o botão RN por 2 ou 3 segundos (já antes de terminar a luta) e seu oponente deve ter vencido um round. Você pode estar em qualquer lugar na tela, menos perto do oponente. Para realizar um Animality, você precisa antes acionar o Mercy. Quando aparecer "Finish Him/Her" de novo você pode detonar com o Animality. Você pode dar mais de um Mercy por luta e pode fazer qualquer Fatality, Friendship, Stage ou Babality depois de um Mercy, mas não é obrigatório dar um Mercy antes.

## BRUTALITIES

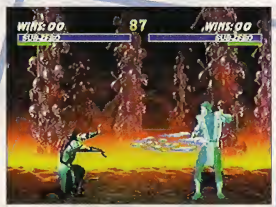
Esse é um movimento de terminação novo, presente em Ultimate Mortal Kombat 3 para SNes e Mega e no Mortal Kombat Trilogy. Trata-se de uma combinação muito extensa e que no final explode o inimigo com um Uppercut!!! Digite-os de forma precisa e acompanhando a velocidade dos movimentos. Decore a sequência com os dedos.

# Classic Sub-Zero

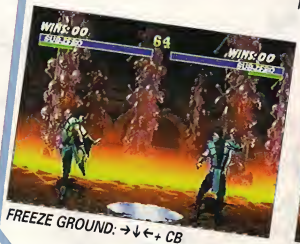
O braço direito de Shao Kahn na sua luta para conquistar a Terra, Classic Sub-Zero fez um pacto com o diabo. Ele é obrigado a matar seu irmão por causa dos crimes que este cometeu contra o Clã.

**ESTRATÉGIA-** O Slide é o melhor golpe do ninja azul, use-o sempre que puder. Após o Slide, se o oponente não bloquear, ele pula. Pegue-o com um Uppercut. Classic Sub-Zero possui 2 dos mais belos combos do jogo, mas eles não tiram muita energia. Para mais danos, em vez de um Slide, dê SA, S, ↓ + SB, voadora com chute, pule mais tarde para chutar no topo e, em seguida, dê um Sweep (← + CB). O oponente levanta e fica tonto. O outro serve contra adversários humanos, não tem efeito contra o computador. O slide é eficiente de 2 modos: quando o adversário correr em sua direção e quando estiver esperando pelo Freeze Ground. Em geral, eles esperam por uma voadora com chute ou uma voadora com soco e não estão em posição de bloquear o Slide, o que leva ao Ice Pool. Esse golpe é bom para manter os oponentes longe. Mas se seu inimigo é um lutador defensivo, vá na direção dele como se fosse acionar um combo e dê um Freeze Ground. Se estiver na distância certa, vai acertá-lo e ele deverá contra-atacá-lo. Defenda ou dê um Slide. Para finalizar, o Ice Freeze, que pode ser usado contra o computador no nível fácil. Ele não vai reagir. Contra inimigos humanos, a coisa é mais difícil, pois eles bloqueiam na hora "h" e, se percebem o truque,correm em sua direção. Aí, dê o Ice Freeze.

## GOLPES ESPECIAIS



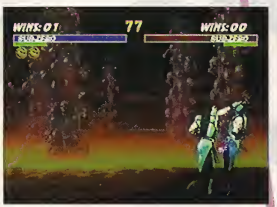

*ICE FREEZE: ←↓→ + SB*




*FREEZE GROUND: →↓←+ CB*

*SLIDE: ← + SB + BL + CB*

## FATALITY




*FATALITY 1: ↓↓↓→ + SA (perto)*

## PIT E COMBOS

**Pit**: →↓→→ + SA
**Combo(4)**: SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
**Combo(4)**: SA, SA, ← + CB, ← + CA
**Combo(5)**: SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓→ + CB

# Cyrax

Cirax é o sucessor cibernético de Sektor. Esse protótipo ninja é a unidade cibernética LK- 4D4. É o segundo de uma linhagem de três robôs construídos por Lin Kuei. Assim como seus irmãos programados, ele tem uma missão muito difícil: encontrar e exterminar Sub-Zero, que está entalado na garganta de Shao Kahn. Se conseguir, segundo as instruções do Imperador, o ninja cibernético deverá se apoderar da alma de Sub-Zero. Só assim ele poderá ter valor de verdade para Shao Kahn. Mas sua missão para deixar de ser um simples robô sem alma não tem nenhuma facilidade. Afinal, Cyrax só existe porque outros já falharam ao tentar fazer sua obrigação. Neutralizar Sub-Zero é muito importante para Shao Kahn.

*FAR BOMB: segure CB, →→ + CA*

*CLOSE BOMB: segure CB, ←← + CA*

## GOLPES ESPECIAIS

*TELEPORT: →↓+ BL (no ar)*

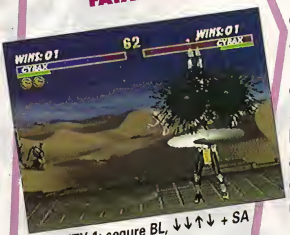
*NET: ←←← + CB*

*AiiR THROW: ↓→ + BL, em seguida SB (no ar)*

## ESTRATÉGIA-

O Net de Cyrax é um bom golpe se um dos seus esportes preferidos é o arremesso de inimigos. Se for bloqueado, você pode ir para cima e arremessá-lo enquanto o adversário estiver executando o bloqueio. Além disso, você pode esperar ele parar de bloquear e ir para cima com um combo. As bombas são boas contra quem acha que pode bloqueá-lo. Contra outros adversários é melhor não usá-las, pois você pode se dar mal.

## FATALITIES



*FATALITY 1: segure BL, ↓↓↑↓ + SA (qualquer lugar)*

## PIT E COMBOS

**Pit**: RN, BL, RN
**Combo**(2): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
**Combo**(3): CA, CA, ← + CA

*FATALITY 2: segure BL, ↓↓→↑ +RN (perto)*

*ANIMALITY: segure BL, ↑↑↓↓(perto)*

*BABALITY: →→←+ SA*

*FRIENDSHIP: RN, RN, RN,↑*

# Ermac

Ermac passou muito tempo escondido, disfarçado. E, imaginem só, onde estava o ninja... Ele aparecia como um erro bem no símbolo de Mortal Kombat!! Ele e o Watchdog Group, organização da qual faz parte, vêm estudando há muito tempo as passagens que dão acesso ao Shaolin Temple, liderado por Liu Kang. Aproveitando a ausência de Liu Kang, que estava no torneio, Ermac atacou o templo. Pior de tudo, ainda arranjou as coisas para parecer que o ataque foi obra de Shao Kahn. Como Kang "adora" Kahn e seu pessoal, vai logo procurá-lo para resolver a situação com muita luta.

## PIT E COMBOS

**Pit**: RN, RN, RN, RN, CB
**Combo(5)**: SA, SA, SB, CA, ↓ + CA
**Combo(5)**: SA, SA, ← + SB, ←↓→ + SB, Fireball
**Combo(4)**: CA, CA, CB, ← + CA
**Combo(4)**: CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut

FIREBALL: ↓← + SB

EXPLODING TELEPORT PUNCH: ↓← + SA

## GOLPES ESPECIAIS

TELEKINETIC SLAM: ←↓← + CA

**ESTRATÉGIA-** O Teleslam de Ermac tem um alcance de quase meia tela. Por isso, não utilize-o se não tiver absoluta certeza de que vai acertar o adversário. A Fireball não é o seu forte, pois tem um pequeno alcance vertical e tira pouca energia do seu oponente. Assim como Scorpion, seu telepunch pode ser usado em combos e possibilita de dois a três hits. Os combos CB e SB são bons para começar e possibilitam bastante hits. Exemplos de golpes que usam todos os special moves: CB, SB, voadora com chute, Telepunch, Fireball, Run Up, Teleslam e Uppercut.

## FATALITIES

FATALITY 1: RN, BL, RN, RN, CA (perto)

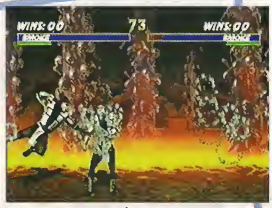
FATALITY 2: ↓↑↓↓↓ + BL (distância de uma rasteira)

# Human Smoke

A verdadeira identidade de Human Smoke é uma incógnita. Apesar do Smoke no nome, ele não tem nada a ver com o robô cibernético.

**COMO USAR HUMAN SMOKE -** Human Smoke é um lutador secreto em Ultimate Mortal Kombat 3. Para fazê-lo aparecer, escolha Smoke e mantenha pressionados os botões ← + CA + SA + RN + BL (se for o jogador 1 - com o jogador 2, pressione → + CA + SA + RN + BL) até a luta começar. Smoke explodirá e revelará sua forma humana.

SPEAR: ←← + SB

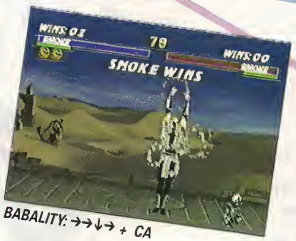


TELEPORT PUNCH: ↓← + SA

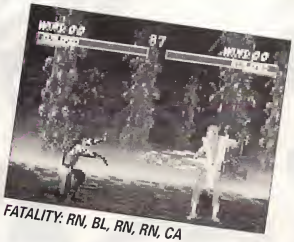
THROW: no ar, aperte BL

## GOLPES ESPECIAIS

## FATALITIES



BABALITY: →→↓→ + CA



FATALITY: RN, BL, RN, RN, CA

**ESTRATÉGIA -** Human Smoke tem golpes idênticos aos de Scorpion. Como em UMK 3 não existe a defesa aérea, tente acertar o Spear (arpão) quando o oponente pular. Seja preciso no "timing" e tente pegar o cara quando estiver para aterrizar. Daí, puxe e emende o melhor combo que tiver. O Teleport Punch não é muito eficiente se usando isoladamente. Tente usá-lo em ataques surpresa. O arremesso aéreo é daqueles golpes de que não se deve abusar. Se o inimigo perceber, vai golpeá-lo no ar e vir pra cima com um combo matador.

## PIT E COMBOS

**Pit**: →↓↓ + CB
**Combo(4)**: CA, CA, CB, ← + CA
**Combo(4)**: SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

# Jade

As mulheres são absolutamente imprevisíveis, principalmente quando se trata de uma guerreira. Jade recebeu de Shao Kahn a missão de capturar a bela princesa Kitana e trazê-la de volta viva. Kitana foi renegada e fugiu para um lugar da Terra desconhecido do povo de Outworld. Jade conseguiu encontrá-la, mas acabou virando amiga da princesa renegada! Mas essa amizade trouxe uma escolha difícil: ela tem de decidir entre a fidelidade ao Imperador e a confiança que Kitana depositou nela. Se trair o Imperador, estará condenada à morte. Se deixar de lado a princesa, será o mesmo que matá-la.

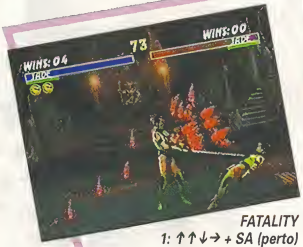
**ESTRATÉGIA-** A invencibilidade de Jade é eficiente com qualquer oponente. Como todos os lutadores atiram projéteis, você pode bloqueá-los. Os seus bumerangues devem ser usados à distância e de vez em quando. Se não acertar um bumerangue o adversário vai atirar um projétil, então acione a invencibilidade, corra e acione um combo. O Glow Kick é bom em qualquer momento que você puder usá-lo.

*BOOMERANG: (para cima) ↔ + SA*

*BOOMERANG: (para frente) ↔ + SB*

*BOOMERANG: (para baixo) ↔ + CB*

## GOLPES ESPECIAIS



*FATALITY 1: ↑↑↓→ + SA (perto)*

*FATALITY 2: RN, RN, RN, BL, RN (perto)*

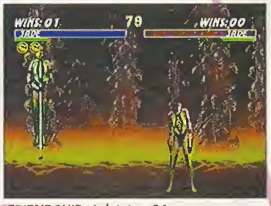
*ANIMALITY: →↓→→ + CB*

## FATALITIES

*GLOW KICK: ↓→ + CB*

*INVINCIBILITY: ↔ + CA*

*BABALITY: ↓↓→↓ + CA*



*FRIENDSHIP: ←↓←← + CA*

## PIT E COMBOS

**Combo(7)**: SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA
**Combo(4)**: CA, CA, CB, ← + CA
**Combo(4)**: SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

# Jax

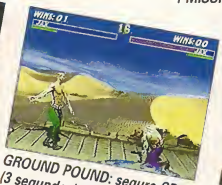
Jax não convenceu ninguém da ameaça do Outworld. Armou-se com braços biônicos e foi à luta.

**ESTRATÉGIA-** Jax tem um golpe bem eficiente, o 2 Missile. Com 2 bolas de fogo, uma sempre acerta, a não ser que o oponente abaixe ou bloqueie. Um combo fácil de 6 hits: 2 Missile, Gotcha Grab e SB repetidamente. Só vale a pena usar o Gotcha em combos. O Sliding Punch é bom para afastar o inimigo. Nos cantos, você pode iniciar um combo com até 16 hits. O Ground Slam leva muito tempo para ser acionado, dá chance de o acertarem com uma Voadora com chute ou um soco. Acione o Backbreaker só uma vez por round, se usá-lo demais os oponentes, ao pular, vão chutá-lo, impedindo que você o utilize. Jax é muito lento, por isso corra muito com ele.

1 MISSILE: ←→ + SA

## GOLPES ESPECIAIS

2 MISSILE: →→←← + SA




GROUND POUND: segure CB (3 segundos)

GOTCHA GRAB: →→ + SB (aperte SB)

SLIDING PUNCH: →→ + CA

GROUND SLAM: SB (perto), SA repetidamente

BACK BREAKER: BL (no ar)

FATALITY 1: segure BL, ↑↓→↑ (perto)

FATALITY 2: RN, BL, RN, RN, CB (longe)

ANIMALITY: segure SB, →→↓→

## FATALITIES

BABALITY: ↓↓↓ + CB

FRIENDSHIP: CB, RN, RN, CB

## PIT E COMBOS

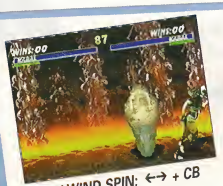
**Pit:** ↓→↓ + SB
**Combo(7):** CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ←+ SA
**Combo(5):** SA, SA, BL, SB, ← + SA
**Combo(3):** CA, CA, ← + CA

# Kabal

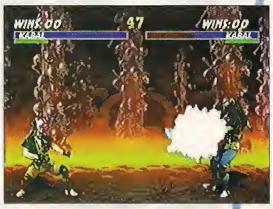
Kabal é um enigma. Ninguém conhece sua verdadeira identidade. Acredita-se que ele foi vítima de um dos ataques dos exterminadores de Shao Kahn e sobreviveu por muito pouco, tendo de respirar muito tempo através de aparelhos. O resultado é que ele ficou coberto de cicatrizes. Agora, quer de todo jeito pôr um fim às conquistas de seu inimigo Shao Kahn.

**ESTRATÉGIA-** Um alerta: com Kabal, quando ele termina o Whirlwind Spin e a cabeça do inimigo começa a rolar, ele emenda um special move. Por isso, tome cuidado! O Grinder, ou Ground Saw é bom contra caras que pulam. Quando o inimigo estiver bem no alto, comece o golpe. Você deverá acertá-lo, dependendo de onde estiver na tela. A Eye Spark pode ser usada após todas as voadoras com chutes, essa é uma boa estratégia.

## GOLPES ESPECIAIS




WHIRLWIND SPIN: ↔ + CB




EYE SPARK: ←← + SA

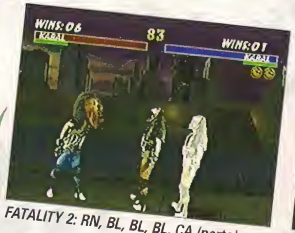
GROUND SAW: ←←← + RN

## PIT E COMBOS

**Pit**: BL, BL, CA
**Combo(8)**: Voadora, Whirlwind, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, Voadora, Fireball
**Combo(6)**: CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
**Combo(6)**: CB, CB, SA, SA, CA, ← + CA

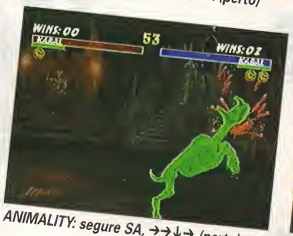
## FATALITIES

FATALITY 1:↓↓↔ + BL (distância de uma rasteira)




FATALITY 2: RN, BL, BL, BL, CA (perto)

BABALITY: RN, RN, CB




ANIMALITY: segure SA, →→↓→ (perto)

FRIENDSHIP: RN, CB, RN, RN, ↑

# Kano

Kano não se deu muito bem no último torneio de que participou. Acabou sendo encontrado, ainda com vida, em Outworld. Shao Kahn achou que ele poderia ser útil e resolveu poupá-lo. Kano pode ensinar seus guerreiros a usar armas.

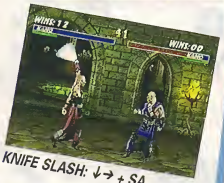
**ESTRATÉGIA-** Você raramente vai usar os combos de Kano, ele é muito defensivo. Todos os seus golpes, exceto o Shoke, jogam o adversário do outro lado da tela. Não use muito o Cannonball, porque depois da primeira vez ele fica muito fácil de ser bloqueado. O Knife Slash é ótimo porque ataca avançando sobre o adversário. Você começa o golpe do outro lado da tela e ainda acerta o cara. O Knife Throw é um pouco lento, mas também acerta tanto no ar como no chão. Além disso, é mais forte do que os projéteis normais e você pode ir para cima e acionar um combo. Use o Grab and Bite com o oponente no ar e com grandes chances de atacar. Golpe bom contra Kung Lao quando ele se teletransportar.

## PIT E COMBOS

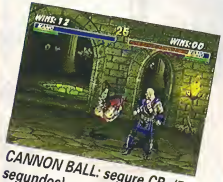
**Pit**: segure BL, ↑↑← + CB
**Combo**(6): SA, SA, ↓ + SB, ↓+ SA, Voadora, BL or Knife Slash
**Combo(4)**: CA, CA, CB, CA

## GOLPES ESPECIAIS

*KNIFE THROW: ↓← + SA*

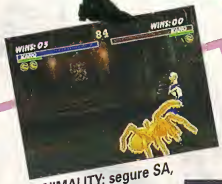



*KNIFE SLASH: ↓→ + SA*

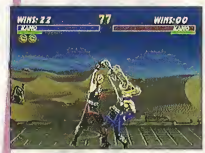



*CANNON BALL: segure CB, (5 segundos)*

*AIR CANNON BALL: →↓→ + CA*




*ANIMALITY: segure SA, BL, BL, BL (perto)*




*FATALITY 1:segure SB, →↓↓→ (perto)*

*BABALITIES: →→↓↓ + CB*

*GRAB AND BITE: ↓→ + SB*

## FATALITIES

*FATALITY 2: SB, BL, BL, CA (distância de uma rasteira)*

*FRIENDSHIP: CB, RN, RN, CA*

*AIR THROW: BL (no ar)*

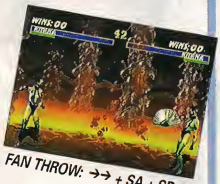
# Kitana

A bela Kitana foi julgada e condenada. A alta corte do Outworld quer vê-la morta a todo custo, sob a acusação de ter matado sua irmã gêmea, Mileena. Mas essa idéia não agrada muito a Shao Kahn, que prefere montar um grupo de lutadores e mandá-lo capturá-la viva. A chance de Kitana é encontrar a nova rainha, Sindel, que está apenas começando a sentir o gosto da coroa, e contar a ela a verdadeira natureza de sua irmã má.

**ESTRATÉGIA-** Kitana tem ótimos combos que usam seu golpe Fan Lift. Você pode dar o Fan Lift, a voadora com chute, o Fan Throw, o Square Wave e mais alguns outros. O seu Fan Throw pode ser acionado no ar. Essa é a melhor maneira de utilizá-lo. O Fan Lift é eficiente quando você estiver nos cantos, quando pular por cima de alguém ou contra adversários que têm golpes com movimentação por trás da tela (ex: Teleport Punch). Ele pode ser bloqueado, mas não leve muita fé nessa hipótese. O Square Wave também é um golpe eficiente contra inimigos que gostam de ficar pulando o tempo todo.

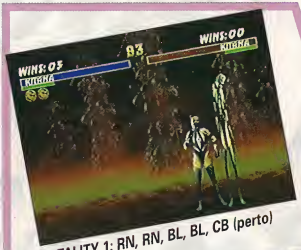
## GOLPES ESPECIAIS

FAN LIFT:←←← + SA




FAN THROW: →→ + SA + SB

SQUARE WAVE: ↓← + SA



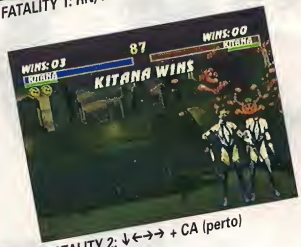

FATALITY 1: RN, RN, BL, BL, CB (perto)

ANIMALITY: ↓↓↓↓ + RN

## PIT E COMBOS

**Pit:** →↓↓ + CB
**Combo(4):** CA, CA, CB, ← + CA
**Combo(4):** SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

## FATALITIES




FATALITY 2: ↓←→→ + CA (perto)

BABALITY: →→↓→ + CA

FRIENDSHIP: ↓←→→ + SB

# Kung Lao

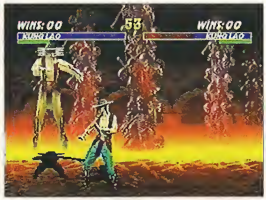
Kung Lao estava muito preocupado em reformar a sociedade que lidera, a The White Lotus Society, quando foi pego de surpresa. Seus planos foram por água abaixo. O responsável por tudo isso? Ora, só pode ser Shao Kahn, que veio botar areia nos planos de todo mundo. Kung Lao é um dos guerreiros escolhidos para lutar contra a dominação da Terra por Shao Kahn e seu bando de Outworld.

**ESTRATÉGIA-** O Teleport de Kung Lao é perfeito para iniciar um combo. Você dá um Teleport, uma voadora com soco e um combo e tudo isso conta como um combo só. O Hat Throw é bom contra os caras que ficam agachados. A única função do Flying Kick é durante o 2-hit combo: pulo, chute no ar e o Flying Kick na hora de finalizar. O Spin vai funcionar se o seu oponente estiver pulando ou dando uma voadora com chute. Se conseguir pegá-lo nessa hora, ponto pra você pois esse golpe tem a força de um Uppercut. Aí, quem sabe o Kung Lao vai poder se preocupar com a sociedade dele.

## GOLPES ESPECIAIS

HAT THROW ←→ + SB

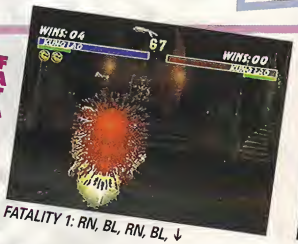
FLYING KICK ↑↓ + CA (no ar)



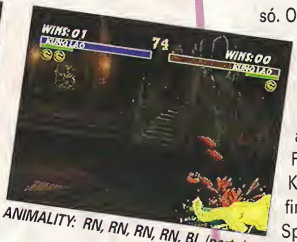

Teleport: ↓↑

SPIN: →↓→ + RN (aperte RN)

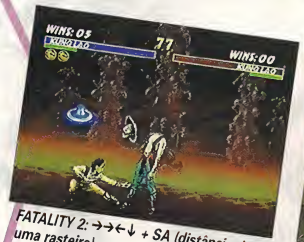
## FATALITIES



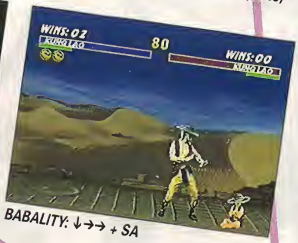

FATALITY 1: RN, BL, RN, BL, ↓




ANIMALITY: RN, RN, RN, RN, BL (perto)




FATALITY 2: →→←↓ + SA (distância de uma rasteira)




BABALITY: ↓→→ + SA

FRIENDSHIP: RN, SB, RN, CB

### PIT E COMBOS

**Pit**: ↓↓→→ + CB
**Combo(7)**: SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA
**Combo(3)**: CB, CB, ← + CA

# Liu Kang

Liu Kang é o grande adversário de Shao Kahn e dos guerreiros do Outworld. Kang no passado se opôs aos planos de Kahn. Além disso, ele é o Shaolin Champion e Rayden tem fé em seu discípulo para salvar a Terra. Mas ele tem de tomar cuidado: os esquadrões de extermínio de Kahn estão louquinhos para mandá-lo pro vinagre.

**ESTRATÉGIA-** Para dar o Bicycle Kick de Liu Kang não é preciso ficar segurando o botão. Um truque para isso: segure o botão até ouvir "Fight!" e solte quando a luta começar. Ele vai acionar do mesmo jeito e é um boa maneira de começar a luta. O Flying Kick é rápido, mas tira pouca energia. É bom para afastar o oponente. A Low Fireball é boa para surpreender inimigos que sempre se abaixam e ficam esperando que você ataque para contra-atacar. O combo é devastador, por isso tente encurralar o inimigo no canto com um Flying Kick, acionando o combo. Ele é longo e, mesmo que o oponente bloqueie, alguns hits vão entrar.

## PIT E COMBOS

**Pit**: RN, BL, BL, CB
**Combo(7)**: SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
**Combo(6)**: SA, SA, ← + SB, Voadora, Air Fireball, Flying Kick
**Combo(4)**: CB, CB, CA, CB

*HIGH FIREBALL: →→ + SA*

## GOLPES ESPECIAIS

*LOW FIREBALL: →→ + SB*

*FLYING KICK: →→ + CA*

*BICYCLE KICK: segure CB (4*

## FATALITIES

*FATALITY 1: →→↓↓ + CB (qualquer lugar)*

*ANIMALITY: ↓↓↑ (distância de uma rasteira)*

*BABALITY: ↓↓↓ + CA*

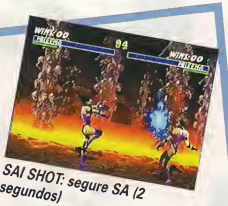
*FATALITY 2: ↑↓↑↑ RN + BL (qualquer lugar)*

*FRIENDSHIP: RN, RN, RN,↓ + RN*

# Mileena

Mileena é outra que quer se vingar de Kahn. Ele a deixou morrer e agora ela voltou se apoderou do corpo de Scorpion.

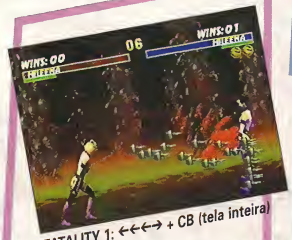
**ESTRATÉGIA-** O Roll de Mileena nunca deve ser usado contra lutadores que bloqueiam bem. Se alguém bloquear, você vai rebater e pode levar um Uppercut, um Roundhouse ou outro golpe. Mas, usando direito, conectado com uma voadora com chute, pode rolar um combo de 5 hits com o Rolling Attack e, em seguida, outra voadora com chute, Rolling Attack e soco alto. O combo SA, SA, CA, CA, → + SB também serve para começar esse combo. O Teleport Kick é bom contra quem bloqueia muito, pois Mileena rebate muito longe para dar um Uppercut, a primeira coisa que se pensa em fazer quando algum lutador bobeia na sua frente. O seu Sai Shot é perda de tempo: não machuca, leva 2 segundos para carregar e não começa nenhum combo. Se mesmo assim você insistir em usá-lo, acione-o no ar, porque ele pode impedir qualquer ataque aéreo se você acertá-lo.



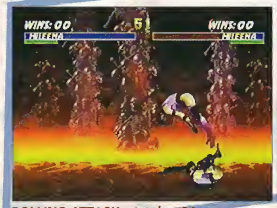

*SAI SHOT: segure SA (2 segundos)*

## GOLPES ESPECIAIS

*TELEPORT KICK →→ + CB*




*FATALITY 1: ←←←→ + CB (tela inteira)*




*ROLLING ATTACK: ←←↓ + CA*

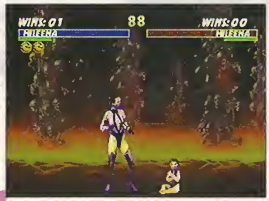
## FATALITIES

*FATALITY 2: ↓→↓→ + SB (perto)*

## PIT E COMBOS

**Pit:** ↓↓↓ + SB
**Combo(6):** SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA

*ANIMALITY: →↓↓→ + CA*



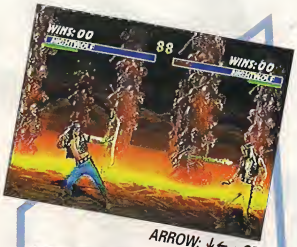

*BABALITY: ↓↓→→ + SA*

*FRIENDSHIP: ↓↓←→ + SA*

# Night Wolf

Descendente de uma antiga tribo indígena, Nightwolf é o guerreiro que tem a missão especial de proteger a terra de sua tribo e preservar a cultura de sua gente. Acontece que Shao Kahn quer de todas as maneiras ocupar esses territórios, que ficam nos Estados Unidos, pois os considera estratégicos para ocupar a Terra. Quando vem lutar para conseguir o seu objetivo, Shao Kahn é recebido com a magia de Shamen, um velho segredo indígena. Nessas terras, ninguém entrega nada de graça.

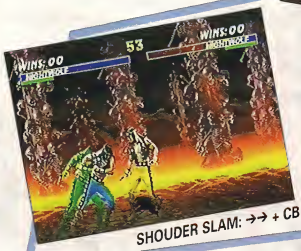
**ESTRATÉGIA-** Os combos de Nightwolf podem ser acionados no momento em que você quiser. Eles são bons, a não ser quando bloqueados, pois deixam uma brecha e tempo de sobra para o adversário entrar com um contra-ataque em cima de você. O Hatchet afasta o inimigo e quase nunca é bloqueado. Além disso, é ótimo para iniciar um soco alto, Roundhouse ou Shoulder Slam. O Arrow é inútil, mas o Shield é o melhor golpe do jogo. É fácil de se dar e acerta o adversário com sua própria arma.




ARROW: ↓↙ + SB

HATCHET: ↓↘ + SA

## GOLPES ESPECIAIS




SHOUDER SLAM: →→ + CB

SHIELD: ←←← + CA

## FATALITIES

FATALITY 1: ↑↑←→ + BL
(perto)

FATALITY 2: ←←↓ + SA
(distância de uma rasteira)

ANIMALITY: →→↓↓
(perto)

BABALITY: →←→← + SB

FRIENDSHIP: RN, RN, RN, ↓

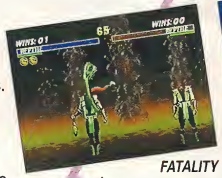
## PIT II COMBOS

**Pit:** RN, RN, BL
**Combo(7):** CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam
**Combo(5):** CB, SA, SA, SB, ←+ CA
**Combo(8):** CB, SA, SA, SB, Hatchet, RN, SA, SA, Shoulder Slam
**Combo(3):** CA, CA, ← + CA

# Reptile

Reptile só tem uma coisa na cabeça: matar Kitana. Vai fazer de tudo para cumprir a ordem de Shao Khan.

**ESTRATÉGIA-** O Spit de Reptile é perfeito quando o adversário está pulando para trás. As Force Balls devem ser usadas sempre duas a duas para que ambas peguem o adversário em cheio. O Slide, como o de Sub-Zero, só deve ser acionado em combos, para evitar bloqueios. O seu Elbow Dash deve ser usado uma vez por luta. Quando é acionado na hora certa, pega o adversário de calça curta. E, depois de ficar invisível, aplique um golpe inesperado: ou um corrida com combo ou uma rasteira.




*FATALITY 1: ←←→↓ + BL (distância de um salto)*

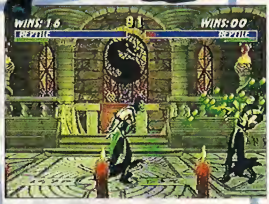
*FATALITY 2: →→↑↑ + CA (distância de uma rasteira)*

## FATALITIES

*ANIMALITY: ↓↓↓↑ + CA (perto)*

*BABALITY: →→←↓ + CB*

*FRIENDSHIP: ↓→→← + CA*



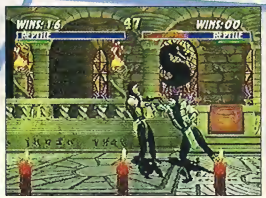

*ACID SPIT: →→ + SA*

## PIT E COMBOS

**Pit:** BL, RN, BL, BL
**Combo(8):** SA, SA,↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Voadora, Slide
**Combo(7):** SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Acid Spit
**Combo(6):** SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, CA
**Combo(5):** SA, SA,↓ + SB, Fast Forceball, Uppercut
**Combo(4):** SA, SA, ↓ + SB, Acid Spit
**Combo(4):** SA, SA, CA, ← + CA

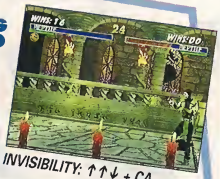
*FORCE BALL: ←← SA + SB*

*FAST FORCE BALL →→ SA + SB*

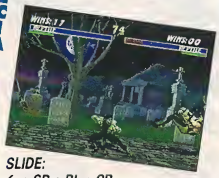



*ELBOW DASH: ↔ + CB*

## GOLPES ESPECIAIS




*INVISIBILITY: ↑↑↓ + CA*




*SLIDE: ← + SB + BL + CB*

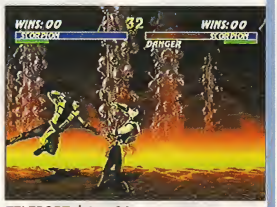
# Scorpion

Scorpion deve muito a Shao Kahn. Não que o chefão de Outworld tenha sido bonzinho com ele. O negócio é que o Imperador dos invasores falhou ao tentar roubar as almas que ocupavam o inferno na Terra. Aproveitando-se disso, Scorpion conseguiu escapar. Depois de sentir o gostinho, ele achou a liberdade muito boa. Não quer mais saber de alianças desse tipo. Ele acaba virando uma arma fortíssima na guerra dos habitantes da Terra contra Outworld.

**ESTRATÉGIA-** Você pode acionar o Combo(7) de Scorpion sempre que acabar uma voadora com chute ou uma voadora vertical com chute. Use esse último golpe, o Teleport, o Spear, o soco alto, o chute alto e o Round House. O Spear funciona melhor se você acertá-lo quando o adversário estiver caindo de um pulo. Depois, para arrematar, dê um combo. Não use muito o Air Throw, o inimigo pode chutá-lo no ar.

SPEAR: ←← + SB

## GOLPES ESPECIAIS



TELEPORT: ↓← + SA

AIR THROW: BL (no ar)

## PIT E COMBOS

**Pit:** →↑↑+ SB
**Combo(7):** Voadora, Teleport Punch, Spear, CA, CA, CB, CB, CA
**Combo(5):** Spear, SA, SA, CA, ← + CA
**Combo(4):** CA, CA, CB, ← + CB
**Combo(3):** SA, SA, ↑ + SB

## FATALITIES

FATALITY 1: ↓↓↑ + CA (distância de um pulo)

BABALITY: ↓←←→ + SA

FATALITY 2: →→↓↑ + RN (perto)

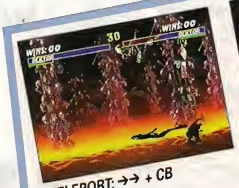
ANIMALITY: →↑↑ + CA

FRIENDSHIP: ←→→← + CB

# Sektor

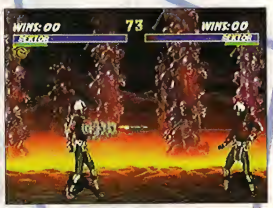
Ninja cibernético na parada. Sektor foi o primeiro protótipo construído pela mente engenhosa de Lin Kuei. Ele é a unidade LK - 9T9. Faz parte da mesma linhagem de Cirax, que é seu sucessor. Ele era um assassino humano, treinado pelo próprio Lin Kuei. Como tem um comportamento completamente submisso ao clã, foi transformado voluntariamente. Sobreviveu à invasão do Outworld por não ter alma para ser roubada. Esse não é bem o seu forte.

## GOLPES ESPECIAIS




TELEPORT: →→ + CB

HOMING MISSILE: →↓← + SA



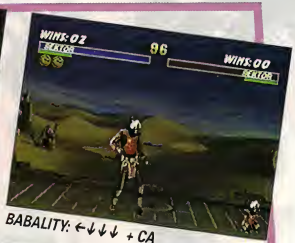

MISSILE: ↘→ + SB

**ESTRATÉGIA-** Sektor tem um ótimo combo que usa 3 do seus golpes: Homing Missile, voadora com chute,Teleport, Missile. Seus mísseis só devem ser usados de perto ou durante combos. Já os mísseis Homing podem ser usados na hora em que você bem entender. O Teleport Punch só deve ser usado no ar.

## PIT E COMBOS

**Pit**: RN, RN, RN, ↓
**Combo**(5): SA, SA, CA, CA, B + CA

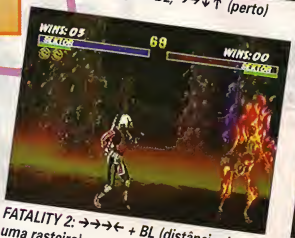
ANIMALITY: segure BL, →→↓↑ (perto)




BABALITY: ←↓↓↓ + CA

## FATALITIES

FATALITY 1: SB, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)



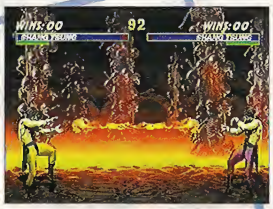

FATALITY 2: →→→← + BL (distância de uma rasteira)

FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, D

# Shang Tsung

O principal feiticeiro de Shao Kahn não está com o seu prestígio muito em alta. Ele andou pisando na bola e perdeu um combate na luta pela Terra. Mas ainda é o guerreiro principal para a conquista da Terra e Kahn não pode abrir mão de seus poderes.

**ESTRATÉGIA-** Shang Tsung pode transformar-se em vários lutadores, confundindo o adversário com diversos estilos de luta. Seus golpes tiram bastante energia e levam a grandes combos, porém difíceis de acertar. Só use as Horizontal Fireballs com o oponente pulando para trás ou para frente. As Fire Eruption parecem eficientes, mas podem ser bloqueadas, dando chance para um combo ou Uppercut. Se acert á-las, esteja pronto para lançar 3 Fireballs de trás para frente. Se fizer isso na hora certa, o cara vai voar sobre você, levando as Fireballs em 6 hits.



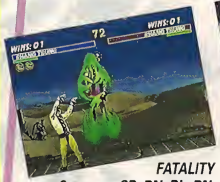

*1 FIREBALL: ←← + SA*

*2 FIREBALLS: ←←→ + SA*

*3 FIREBALLS: ←←→→ + SA*

## FATALITIES

*FATALITY 1: segure SB, ↓→→↓ (perto)*




*FATALITY 2: segure SB, RN, BL, RN, BL (perto)*

*ANIMALITY: segure SA, RN, RN, RN (distância de uma rasteira)*

## GOLPES ESPECIAIS

*FIRE ERUPTION: →←← + CB*

*BABALITY: RN, RN, RN, CB*

*FRIENDSHIP: CB, RN, RN,↓*

### PIT E COMBOS

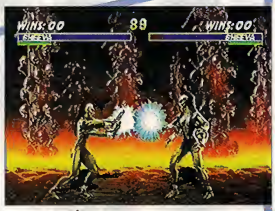
**Pit**: segure BL, ↑↑← + SB
**Combo**: CB, SA, SA, SB, ← + CA
**Combo**: CA, CA, ← + CA

# Sheeva

Sheeva foi escolhida por Shao Kahn para ser uma espécie de guarda-costas e protetora de Sindel, a nova rainha do Outworld. Mas Sheeva começa a desconfiar de Shao Kahn depois que ele indica Motaro como líder dos esquadrões de exterminação. A raça de Motaro, os Centurians, são tradicionais inimigos da raça de Sheeva, a Shokan. A guarda-costas de quatro braços teme ser traída e eliminada a qualquer momento.

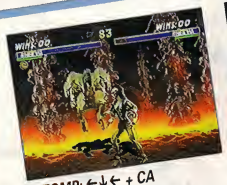
**ESTRATÉGIA-** Os combos de Sheeva machucam bastante, por isso não perca a oportunidade de usá-los quando puder. O seu Teleport Stomp só é eficiente quando a luta é contra Shao Kahn e Motaro, por isso não perca tempo usando contra outros inimigos.

Além disso, é um golpe que machuca pouco, leva muito tempo para se dar e preparar para um combo. A Fireball é boa quando os adversários vierem pulando em sua direção. Se você conseguir acertar, acaba de uma vez com o cara que estiver pertubando sua vida. Uso mais do que recomendado.




*FIREBALL: ↓→ + SA*

## GOLPES ESPECIAIS



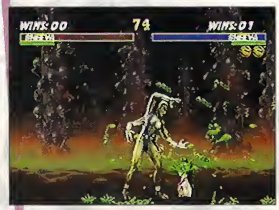

*STOMP: ←↓← + CA*

*TELEPORT STOMP: ↓↑*

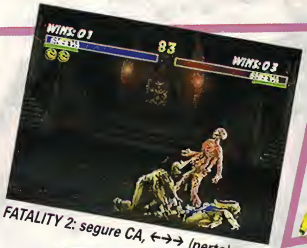
## PIT E COMBOS

**Pit**: ↓→↓→ + SB
**Combo(7)**: SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA
**Combo(4)**: CA, CA, CB, ← + CA

## FATALITIES

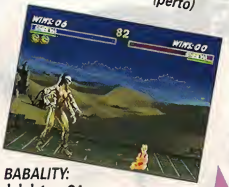



*FATALITY 1: →↓↓→ + SB (perto)*




*FATALITY 2: segure CA, ←→→ (perto)*

*ANIMALITY: RN, BL, BL, BL, BL (perto)*




*BABALITY: ↓↓↓← + CA*

*FRIENDSHIP: →→↓→, dê um tempo, SA*

# Sindel

Sindel preserva a majestade, pois já foi a rainha de Outworld. Hoje, 10 mil anos depois de sua última morte, ela renasceu na Terra. Ela quer reviver com Kahn a parceria dos tempos em que ambos dividiam o poder em Outworld. Sua força maligna será a chave mestra de ocupação da Terra para Shao Kahn.

**ESTRATÉGIA-** O melhor golpe de Sindel é o Scream. Seu alcance é pequeno, mas se o seu adversário estiver perto, é o ideal para se começar um combo um devastador. A Fireball é outro golpe útil em combos. Você pode dar um combo de 2 hits se emendar uma voadora com chute. Dê outra voadora com chute e, logo depois, um Air Fireball. O Float é inútil quase sempre, pois o inimigo pode congelá-lo. O Fireball normal é fácil de ser acionado, mas possiu pouco alcance vertical. Importante: lembre-se de usá-lo com cuidado.

GROUND FIREBALL: →→ + SB

## GOLPES ESPECIAIS

AIR FIREBALL: ↓→ + CB (no ar)

SONIC SCREAM: →→→ + SA

FLOAT: ←←→ + CA

FATALITY 1: RN, RN, BL, RN, BL
(distância de uma rasteira)

## PIT E COMBOS

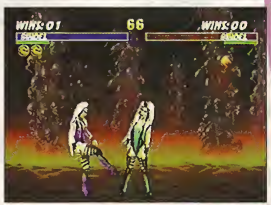
**Pit**: ↓↓↓ + SB
**Combo**: CA, SA, SA, ↓ + SA, (ande), SA, Voadora, AirFireball
**Combo**: CA, SA, SA, SB, ← + CA

## FATALITIES

FATALITY 2: RN, RN, BL, BL, RN + BL (perto)

Animality: →→↑ + SA

BABALITY: RN, RN, RN, ↑



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, RN, ↑

# Smoke

Assim como seu amigo Sub-Zero, Smoke tentou fugir do clã, pois o destino lhe reservava uma transformação nada agradável: eles iriam virar máquina. E isso acabou acontecendo. Ele virou um Cyborg e está programado para matar Sub-Zero! Mas ele descobre que sua verdadeira missão é acabar com os invasores do Outworld. Ele consegue derrotar Kahn, mas fica com um problema: permanece aprisionado em seu corpo artificial.

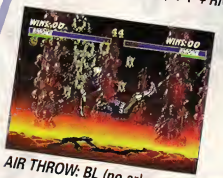
**ESTRATÉGIA-** O Spear de Smoke tira menos de 30% de energia, a não ser no combo. Você pode dar, de acordo com sua preferência, a voadora com chute, o Teleport e o Spear, mas ao acioná-los não se distancie. O Invisibility é mais garantido quando for lutar contra um amigo, pois o computador sabe onde você está. Contra adversários de carne e osso, quando estiver invisível, use o Teleport para surpreendê-los. É muito difícil que bloqueiem o golpe que você der.

SPEAR: ←← + SB

## GOLPES ESPECIAIS

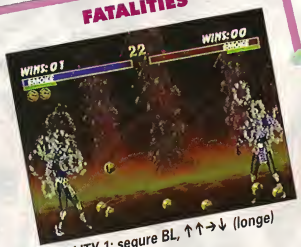
TELEPORT: →→ + CB (no ar)

INVISIBILITY: segure BL, ↑↑ + RN

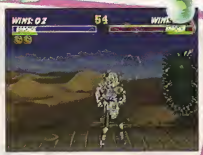


AIR THROW: BL (no ar)

## FATALITIES



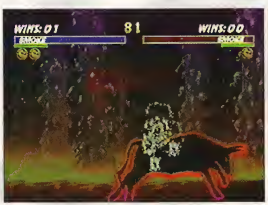
FATALITY 1: segure BL, ↑↑→↓ (longe)



FATALITY 2: segure RN + BL, ↓↓→↑ (distância de uma rasteira)

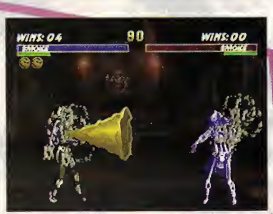
## PIT E COMBOS

**Pit**: →→↓ + CB
**Combo(9)**: Voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ←+ SB
**Combo(3)**: SA, SA, ← + SB



ANIMALITY: (longe) ↓→→ + CB

BABALITY: ↓↓←← + CA



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, CA

# Sonya Blade

Jax conseguiu resgatar Sonya Blade, que havia desaparecido depois do último torneio. Os dois tentaram alertar o governo americano sobre os planos de Outworld contra a terra. Mas ninguém prestou atenção no que eles disseram.

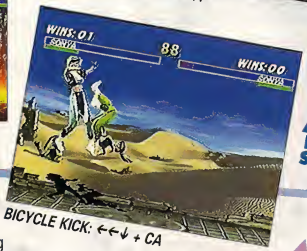
**ESTRATÉGIA-** Sonya tem um ótimo golpe: o Bicycle Kick, perfeito contra oponentes que pulam muito. Você também pode acertar o inimigo com esse golpe quando ele avançar para cima de você. Quando estiver a distância de uma rasteira, acerte o Bicycle Kick. Os Rings são meio arriscados, porque tem um pouco alcance vertical, mas são bons para afastar os caras. Outro golpe eficiente contra inimigos que pulam bastante é o Flying Punch. É fácil de fazer e sempre afasta o inimigo quando você estiver encurralado. O Leg Grab surpreende o adversário e é difícil de bloquear. Mas se o cara conseguir, dê um combo. Além disso, você tem garantido um combo de 2 hits: dê uma voadora com chute e, logo que cair no chão, faça o Grab. Pegue-o caindo e arremesse-o para trás.

*ENERGY RINGS: ↓↘ + SB*

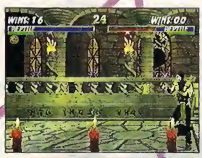
*LEG GRAB: ↓+ SB + BL*

## GOLPES ESPECIAIS

*FLYING PUNCH: →← + SA*



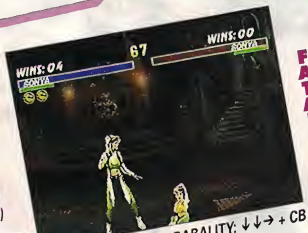
*BICYCLE KICK: ←←↓ + CA*



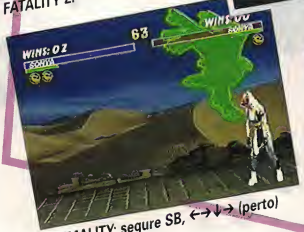
*FATALITY 1: segure BL + RN, ↑↑←↓ (longe)*

## FATALITIES

*FATALITY 2: ←→↓↓+ RN (longe)*



*BABALITY: ↓↓→ + CB*



*ANIMALITY: segure SB, ←→↓→ (perto)*

*FRIENDSHIP: ↔←↓ + RN*

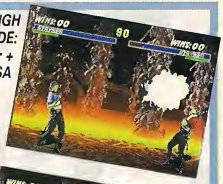
## PIT E COMBOS

**Pit:** →→↓ + SA
**Combo(6):** CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
**Combo(4):** SA, SA, SB, ← + SA
**Combo(3):** CA, CA, ←+ CA
**Combo(6):** CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

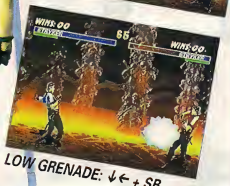
# Kurtis Stryker

Kurtis Stryker é um guerreiro marcado. Quando Shao Kahn abriu o portal do Outwolrd em uma metrópole dos Estados Unidos, ele era o líder da Riot Control Brigade e viu a cidade e todos os seus habitantes sumirem do mapa. Foi o único sobrevivente dentre milhões de pessoas.

**ESTRATÉGIA-** As granadas de Stryker têm quase o mesmo alcance. Cuidado com as High Grenede, elas passam por cima do oponente se ele estiver muito perto. O Trip é tão eficiente quanto a rasteira e ainda tem um alcance maior. O Baton Toss é bom para quando o inimigo estiver bem próximo a você. Se você acioná-lo de longe, o adversário vai bloquear e partir para cima com um Uppercut ou um Combo. O Gun, uma excelente opção de ataque, raramente é bloqueado, a não ser quando você luta contra o computador. Quando o inimigo estiver do seu lado, use-o durante o Uppercut Combo.



HIGH GRENADE: ↓↙ + SA



LOW GRENADE: ↓↙ + SB

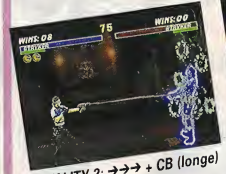
BATON TRIP: →↙ + SB

BATON TOSS: →→ + CA

## GOLPES ESPECIAIS

## FATALITIES

FATALITY 1: ↓→↓→ + BL (perto)



FATALITY 2: →→→ + CB (longe)

ANIMALITY: RN, RN, BL (distância de uma rasteira)

BABALITY: ↓→→← + SA

FRIENDSHIP: SB, RN, RN, SB

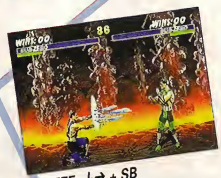
GUN: ↔ + SA

## PIT E COMBOS

**Pit:** segure BL, →↑↑+ CA
**Combo(6):** CB, SA, SA, SB, Voadora, Baton Toss
**Combo(3):** CA, CA, ← + CA

# Sub-Zero

Sub-Zero está numa pior. Foi traído por seu próprio clã e teve de abandonar seus antigos companheiros. Agora ele tem de se defender da ameaça dos guerreiros de Outworld, que prometeram matá-lo a todo custo.



FREEZE: ↓↘ + SB

**ESTRATÉGIA-** Sub-Zero é o melhor lutador contra caras que gostam de ficar pulando o tempo todo. Se o adversário pular na sua direção, pule também e acione o Ice Clone. Ele acerta quase sempre, deixando o cara aberto para um soco alto, Freeze ou Uppercut. Se você der uma voadora com chute é provável que ele bloqueie, por isso, ao acertá-lo acione o Ice Clone. Funciona em 50% das vezes. Só use o Freeze bem de perto ou quando o oponente pular ou aterrizar.

Acione no máximo a distância de meia tela, acertando-o no ar. Os Ice Shower são bons contra quem corre, arremessa muito e gosta de dar combos com sua guarda baixa. Nesse caso, acione o Ice Shower (de perto). Só use o slide durante combos, senão será bloqueado.

ICE SHOWER: ↓↘ + SA

ICE CLONE: ↓↙ + SB

ICE SHOWER (perto): ↓↘↙ + SA

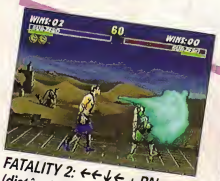
SLIDE: ←+ SB + BL + CB

ICE SHOWER (longe): ←↓↘ + SA

## GOLPES ESPECIAIS

## FATALITIES

FATALITY 1: BL, BL, RN, BL, RN (perto)

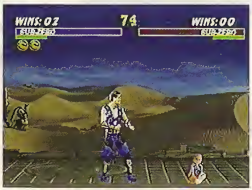


FATALITY 2: ←←↓↙ + RN (distância de uma rasteira)

ANIMALITY: segure BL, →↑↑ (perto)

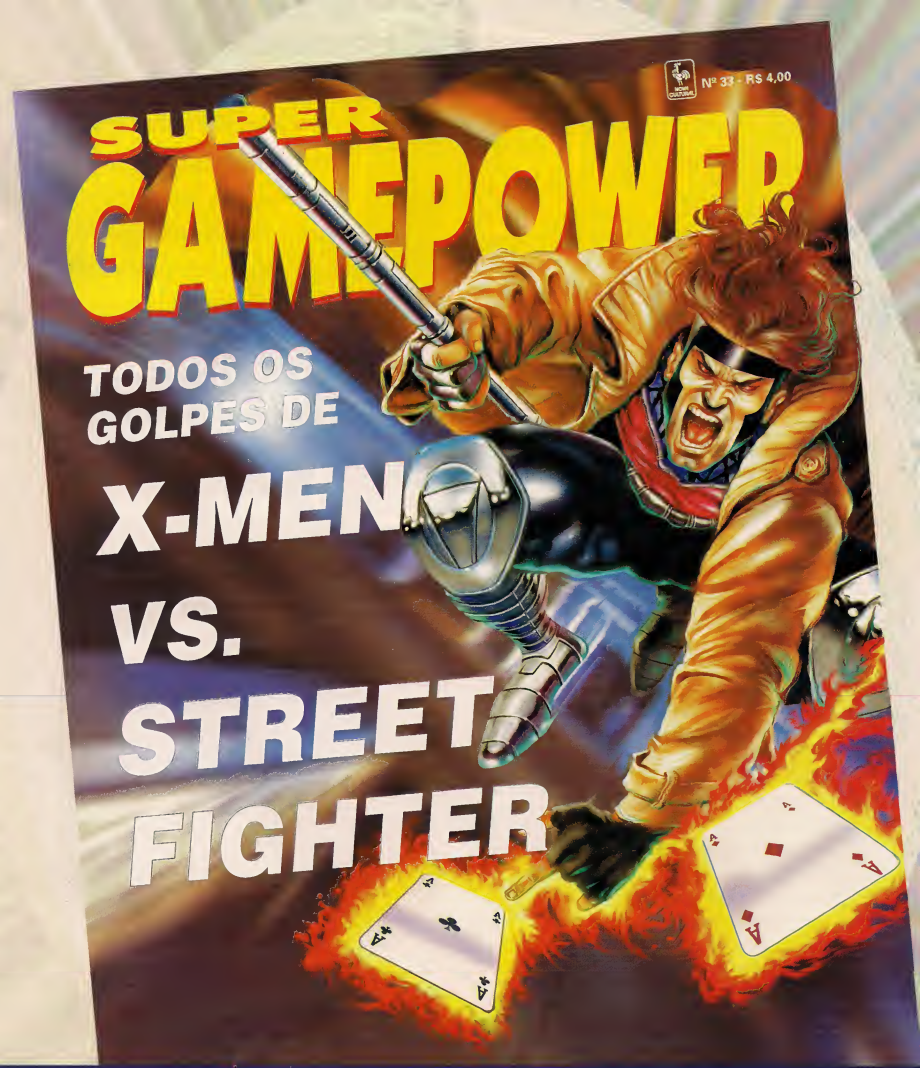
## PIT E COMBOS

**Pit:** ←↓→→ + CA
**Combo(6):** SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA
**Combo(5)**: SA, SA, CB, CA, ← + CA (na versão 2.1, causa mais estrago que o Combo(6))
**Combo(4)**: Voadora, Freeze, Voadora, Clone, SA, CA
**Combo(3):** CA, CA, ← + CA

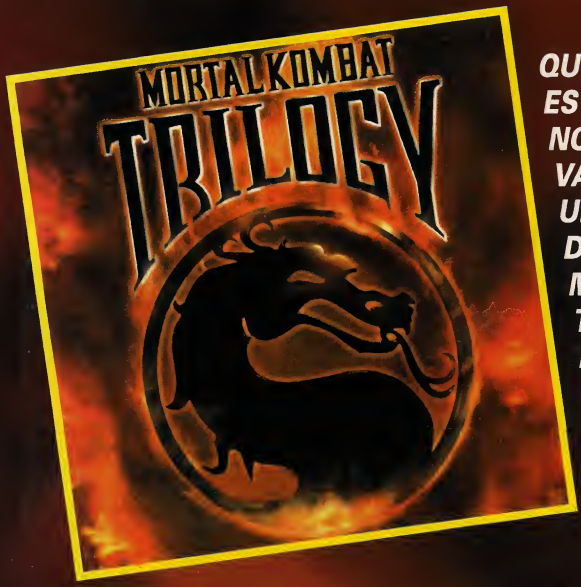


BABALITY: ↓←← + CA

FRIENDSHIP: CB, RN, RN, ↑




**EM DEZEMBRO NA SGP**




***QUEM JÁ ESTÁ NA ESTRADA DOS NOVOS CONSOLES VAI PODER CURTIR UMA VERSÃO DEMOLIDORA DE MORTAL KOMBAT. TRILOGY É O JOGO MAIS COMPLETO DA SÉRIE. VEJA OS GOLPES NOVOS PARA ESSA VERSÃO***

**Mortal Kombat Trilogy é o Mortal Kombat definitivo. Traz todos os elementos de todos os jogos da série: MK, MK II, MK 3 e Ultimate MK 3. Os golpes que você encontra a seguir representam tudo que foi incluído em Mortal Kombat Trilogy além do UMK 3, inclusive lutadores. Rain e Noob Saibot também aparece em UMK 3 para SNes e Mega Drive, mas não tem Fatalities (só Brutalities). A versão para P.Station é completa, tem até os mestres, o que não acontece no Nintendo 64. Se existe algum código para isso ainda não é conhecido. Ainda há um personagem novo: o Chamaleon, ninja que se transforma em qualquer um dos ninja humanos.**

## MK1 RAYDEN

Lightning Bolt: ↓→ SB
Superman: ←←→ pode ser feito no ar
Torpedo: ←←→
Teleport: ↓↑
Fatality: →←←← SA (de perto)
Kombos:
(3) CA, ← + CA, ← + CA
(4) SA, ↓ + SB, ↓ + SB, ↓ + SB

## BARAKA

Blade Spark: ↓← SA
Blade Fury: ←←← SB
Blade Swipe: ← + SA
Blade Spin: →↓→ BL, aperte BL para repetir o golpe ou → para mover-se
Double Kick: CA, CA, CA (de perto)
Air Throw: BL no ar
Fatality 1: ←→↓→ SB (de perto)
Fatality 2: ←←←←SA (distância de rasteira)
Animality: segure SA, →←↓→, solte SA
Friendship: ↑→→ CA
Babality: →→→ CA
Pit: →→↓ CA
Kombos:
(4) SA, SA, ← + SA, → + SA
(4) CA, CA, CB, ← + CA

## RAIN

Blue Orb: ↓→ SA (mova o oponente com o controle)
Lightning Lift: ←← SA
Fatality 1: →→↓ + SA (de perto)
Fatality 2: ↓↓←→ + CA
Animality: BL, BL, RN, RN, BL (a 2 passos do inimigo)
Friendship: ↓→→→ SB
Babality: →→← SA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, SA
(4) Lightning, Orb, Roundhouse, Uppercut
(5) CA, CA, CB, CA, ← + CA

## SCORPION

Foward Teleport: ↓→ + SA
Fatality 2: →→→← + SB

## RAYDEN

Lightning Bolt: ↓→ SB
Reverse Lightning: ↓← SB
Superman: ←←→ (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓↑
Electric Grab: segure SA 3 seg. e solte
Fatality 1: segure CB 6 seg. e solte (de perto), aperte rapidamente BL + CB para explodir
Fatality 2: segure SA 8 seg. e solte (de perto)
Animality: ↓→↓ CA
Friendship: ↓←→ CA
Babality: ↓↓↑ CA
Pit: ↑↑↑SA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, → + SA
(4) CA, CA, CB, ← + CA
(7) Reverse Lightning, SA, SA, SB, SB, Jump Kick, Air Superman

## MK1 KANO

Knife Throw: segure BL ←→
Knife Tornado: ←→ SA, aperte SA
Cannon Ball: gire o direcional no sentido horário e segure BL para levitar
Fatality: ←↓→ SB (de perto)
Kombos:
(3) CB, CB, CA, → + CA
(4) SA, SA, ↓ + SA, ↓ + SA

## JOHNNY CAGE

High Green Ball: →↓← SA
Low Green Ball: ←↓→ SB
Shadow Kick: ←→ CB
Red Shadow Kick: ←←→ CA
Shadow Uppercut: ←↓← SA
Gym Kick: → + CA ou CB (de perto)
Fatality 1: ↓↓→→ CB (de perto)
Fatality 2: ↓↓→→ SB (de perto) - ↓ + SB + BL + CB antes do Uppercut para derrubar 3 cabeças
Animality: ↓→→ CA
Friendship: ↓↓↓↓ CB
Babality: ←←← CA
Pit: ↓↓↓ CA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, ↓ + SB
(5) CB, CB, CA, CB, CB

## NIGHTWOLF

Red Shadow Shoulder: ←←→ + CA

## MOTARO

Fireball: →↓← SA
Tail Sweep: ← + CB
Teleport: ↓↑
Grab and Smack: →→ SB

## KANO

Psycho Roll: →↓→ + CB

## SINDEL

Two Ground Fireballs: ←←→ + SB
Fly: ←←→ + CA
(aperte BL para pousar)
Fatality 2: RN, BL, BL, RN + BL (perto)

## SEKTOR

Double Missile: ←←→ + SB
Pit: RN, RN, RN + ↓

## NOOB SAIBOT

Soul Fireball: ↓→ SB
Shadow Throw: →→ SA
Teleport Slam: ↓↑
Fatality 1: ←←→→ CA
Fatality 2: ↓↓↑ + RN
Animality: ←→←→ CA
Friendship: →→← SA
(distância de um salto)
Babality: ↓→→→ SB
Pit: →↓→ + BL
Kombos:
(4) SA, SA, SB, CA
(4) CB, CB, CB, CB

## MK2 JAX

Energy Wave: →↓← CA
(pode ser feito no ar)
Air Energy Wave: ↘ + CA
Gotcha Grab: →→ SB
Ground Pound: segure CB 3 seg. e solte
Back Breaker: BL no ar
Repeated Slams: aperte SA depois de arremessá-lo
Fatality 1: segure SB →→→ e solte SB (de perto)
Fatality 2: BL, BL, BL, BL, SB (distância de rasteira)
Friendship: ↓↓↑↑ CB
Babality: ↓↑↓↑ CB
Pit: ↑↑↓ CB
Kombos:
(5) SA, SA, SA, SB, ← + SA
(6) CB, CB, CB, CA, CB, ← + CA

## HUMAN SMOKE

Fatality 2: →→← + RN (fora do alcance da rasteira)
Animality: →→→← CA
Friendship: ↓→→→ + RN
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: →↑↑ + SB

## STRIKER

Granade High: →↓← + SA
Granade Low: →↓← + SB

## KUNG LAO

Torpedo: ←←→

## MK2 KUNG LAO

Hat Throw: ←→ SB (controle o chapéu com o direcional)
Dive Kick: ↓ + CA no ar
Superman: ←←→
(pode ser feito no ar)
Spin Shield: ↑↑ CB aperte CB para repetir o golpe
Teleport: ↓↑ qualquer soco ou chute para atacar
Fatality 1: →→→ CB
(distância de rasteira)
Fatality 2: segure SB ←→ e solte SB (tela inteira) controle o chapéu com o direcional
Friendship: ←←←↓ CA
Babality: ←←→→ CA
Pit: →→→ SA
Kombos:
(4) SA, SB, SB, ↓ + SB
(5) CB, CB, CA, CA, ← + CA

## ERMAC

Animality: →↓→→ + CB
Friendship: →→→ + SA
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: RN, RN, RN, RN + CB

## CLASSIC SUB-ZERO

Fatality 2: →→→↓ + SA
Animality: ←←→↓ + SB
Friendship: ↓←←→ + CB
Babality: ↓←← + CA

## KINTARO

Fireball: ←←→ SA
Grab and Smash: →→ SA
Taunt: ↓↓ + CB
Teleport Stomp: ↓↑

## JADE

Returning Low Boomerang: ←←→ + SB
Pit: ←→↓ + RN

## GORO

Fireball: ←←← SB
Spin: ←←→ CA
Grab and Smack: →→ SA
Roar: ↓↓ CB

## SHANG TSUNG

Morphs (transformações)
Baraka: ↓↓ CB
Cage: ←←↓ + SB
Classic Sub-Zero: BL, BL, RN, RN
Cyrax: BL, BL, BL
Ermac: ↓↓↑
Goro: ←←← CB
Jade: →→↓↓ BL
Jax: →→↓ SB
MK2 Jax: ↓→← CA
Johnny Cage: ←←↓ SB
Kabal: SB, BL, CA
Kano: ←→ BL
MK1 Kano: gire o direcional no sentido horário
Kintaro: segure SB por 6 seg.
Kitana: →↓→ RN
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
MK2 Kung Lao: ←↓← CA
Kurtis Stryker: →→→ CA
Liu Kang: gire o direcional no sentido horário
Mileena: RN, BL, CA
Motaro: →↓← SA
Nightwolf: ↑↑↑
Noob Saibot: →↓↓← CA
Rain: RN, ←, CB
Rayden: ↓←→ CB
MK1 Rayden: ←←→ RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓ ↓ → SB
Sektor: ↓→← RN
Shao Kahn: ←←→ CA
Sheeva: segure CB, →↓→, solte CB
Sindel: ←↓← CB
Smoke: →→ SB
Sonya Blade: ↓ + RN + SB + BL
Stryker: →→→ + CA
Sub-Zero: →↓→ SA

## SHAO KAHN

Fireball: ←←→ SB
Shoulder Charge: ↓→ SB
Rising Shoulder Charge: ↓→ SA
Hammer: ←→ SA
Throw: →→ SA
Taunt: ↓↓ CB
Laugh: ↓↓ CA

## LIU KANG

Shadow Bicycle Kick: carregue CB, ←→, solte CB

# Brutalities

***Conheça as sequências que são a maior novidade das versões de Ultimate para os 16 bits (Mega e SNes) e do Trilogy. Escolha o seu lutador e faça o inimigo ir dar um longo passeio na estratosfera, como mostram as fotos desta página***

Em Mortal Kombat Trilogy e no Ultimate Mortal Kombat 3 do SNes e do Mega Drive existe um novo tipo de Fatality. Trata-se do Brutality, uma sequência superanimal, lembrando os Ultra Combos de Killer Instinct 2. De tanto você bater no inimigo, no final ele explode! Não é muito fácil de fazer, pois você tem de decorar a sequência e apertar os botões no tempo certo de realização do golpe, logo após a mensagem "Finish Him" ou "Finish Her". Isto é, deve-se acompanhar a sequência no tempo exato. Não se deve digitar muito rápido, senão a sequência não é reconhecida. Depois de digitar tudo, a tela fica escura e rolam mais algumas porradas até o adversário ir jogar baralho. Todos os lutadores tem o Brutality, menos os chefes do Mortal Kombat Trilogy: Shao Kahn, Kintaro, Motaro e Goro.

**NOOB SAIBOT:** SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA

**BARAKA:** SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL

**CYRAX:** SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

**SONYA BLADE:** SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB

**RAYDEN:** SA, SA, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, BL, BL

**MK1 RAYDEN:** SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB, SA, SA

**RAIN:** SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB

**JOHNNY CAGE:** SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

**SCORPION:** SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

**HUMAN SMOKE:** SA, SA, BL, CB, CA, SA, CA, SA, CA, SB, CB

**JAX:** SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA

**MK2 JAX:** SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CA, SA

**MILEENA:** SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA

**SEKTOR:** SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL

**LIU KANG:** SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA

**KUNG LAO:** SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA

**MK2 KUNG LAO:** SA, SB, CA, CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA

**SMOKE:** SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

**NIGHTWOLF:** SA, SA, CA, CA, BL, BL, SB, SA, CA

**ERMAC:** SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA

**SUB-ZERO:** SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA

**CLASSIC SUB-ZERO:** SA, SB, SA, BL, CB, CB, CA, CA, SB, SA, SB

**KURTIS STRYKER:** SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, CB, CB

**SHANG TSUNG:** SA, BL, BL, BL, CA, SA, SB, SB, BL, BL, BL

**JADE:** SA, CB, SA, SB, CA, CA, CB, BL, BL, SA, CA

**KANO:** SA, SB, BL, SB, SA, BL, CA, CB, BL, CA, CB

**MK1 KANO:** SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA

**SHEEVA:** SA, SB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB, SA

**KITANA:** SA, SA, BL, CA, BL, CB, BL, SA, BL, SA, BL

**REPTILE:** SA, BL, CA, CA, BL, SA, SB, CB, CB, BL, SB

**SINDEL:** SA, BL, CB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB

# Mortal Dicas

***Prepare-se: nesta página e nas próximas você tem a melhor e maior reunião de dicas e códigos, tanto para o Ultimate MK 3 como para Mortal Kombat Trilogy. São tantas situações de jogo diferentes que você vai passar dezenas de horas jogando!***

**SATURN**

## ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

***JOGUE COM OS PERSONAGENS SECRETOS (MILEENA, CLASSIC SUB-ZERO E ERMAC)***

Para habilitar os personagens secretos, faça o seguinte: entre no modo Mortal Kombat e perca a primeira luta para o computador. Não dê nenhum continue, espere aparecer a tela **Ultimate Kombat Kode** e digite os seguintes códigos:

**Para Mileena: 700723**
**Para Classic Sub-Zero: 760520**
**Para Ermac: 964240**

Atenção! Os três primeiros números equivalem aos botões X, Y e Z. Os outros três equivalem aos botões A, B e C. Os números indicam quantas vezes você tem que apertar cada botão.

## SATURN

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

### *MENU DE DICAS*

Na tela da marca registrada, depois que aparece a frase " Preparte for Kombat", aperte C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. Uma risada confirma a dica. Em seguida, na tela com o logo UMK 3 girando sobre as opções, aperte '. Um box com o ponto "?" vai aparecer. Aperte qualquer botão e entre no menu de dicas com a opção de tempo ilimitado de fatalities, lutas de um round e personagens secretos.

## MEGA

### OPÇÕES SECRETAS

Na tela Start/Option digite C → A ← A ↑ C → A ← A ↑. Assim novos option estarão disponíveis.

## SATURN

# ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

### *FREE-PLAY MODE*

Na tela que diz "There is no knowledge that is not power", aperte bem rápido ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓. Uma voz vai dizer "Excellent". Agora você já acionou o free-mode e pode jogar com continues infinitos.

## SATURN

### VS. SCREEN CODES

**0** ***Dragão MK***
**1** ***Logo MK***
**2** ***Yin-Yang***
**3** ***Número 3***
**4** ***Interrogação***
**5** ***Trovão***
**6** ***Goro***
**7** ***Raiden***
**8** ***Shao Kahn***
**9** ***Caveira***

**999-999** - Mostra a versão.
**010-010** - Mensagem no arremesso
**100-100** -Sem arremessos
***020-020** - Sem defesa
***987-123** - Sem barras de energia e de Run
**300-300** - Sem música
***788-322** - Reabilitação rápida depois do uppercut
**033-000** - Jogador 1 com metade da energia
**000-033** - Jogador 2 com metade da energia
**707-000** - Jogador 1 com 25% da energia
**000-707** - Jogador 2 com 25% da energia
**044-440** - Round 3 em "morte súbita"
***688-422** - Luta no escuro
***444-444** - Transformação aleatória (ou **460-460**)
**985-125** - Psycho Kombat (todos com *)
**466-466** - Run infinito
**642-468** - Galaga

***Zonas do Kombate:***

**091-190** - Torre do sino
**077-022** - Ponte
**933-933** - Portal do Ermac
**666-333** - Cemitério
**330-033** - Deserto de Jade
**004-700** - Caverna de Shao Kahn
**880-220** - Torre de Shao Kahn
**600-040** - Templo
**050-050** - Fase de Noob Saibot (Torre do sino)
**820-028** - Pit III
**002-003** - Kombate no rio
**343-343** - Telhado
**666-444** - Toca de Scorpion
**123-901** - Câmara das almas
**079-035** - Avenida
**880-088** - Metrô

***Textos (aparece uma mensagem)***

**448-844** - Don't jump at me - MXV
**122-221** - Skunky!! - E.F.
**004-400** - Watcha gun do ? - E.B.
**550-550** - Go see Mortal Kombat the live tour!
**282-282** - No Fear (it's a pinball game)
**123-926** - No Knowledge that is not power
**987-666** - Hold Flippers run (pinball game reference)

***Vencedor luta com:***

**969-141** - Motaro
**769-342** - Noob Saibot
**033-564** - Shao Kahn
**205-205** - Smoke (Smoke humano!)

***VS Kodes para lutas 2 a 2:***

**227-227** - O lutador explode quando é vencido
**022-220** - Luta explosiva e sem arremessos

## ARCADE

### ULTIMATE KOMBAT CODES

**12344-44321:** ***Habilita Ermac.***

1 4 4 1
3 3
2 4 4 2

**81835-81835:**
***Habilita Sub Zero clássico (MK I).***

8 5 8 5
8 8
1 3 1 3

**22264-22264:** ***Habilita Mileena.***

2 4 2 4
2 2
2 6 2 6

***Obs.*** *os números em sequência são os códigos que equivalem aos símbolos que aparecem na tela, conforme o quadro dos Screen Codes. Os números dispostos no formato dos botões equivalem a quantas vezes cada botão deve ser pressionado.*

**P.STATION**

# MORTAL KOMBAT TRILOGY

## ESCOLHA ALEATÓRIA DE PERSONAGEM

Aperte ↑ e Start (cursor em Noob ou Rain para o jogador 1 e 2, respectivamente)

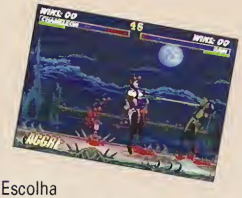
## JOGUE COM OS LUTADORES TRADICIONAIS

Na tela de seleção de personagem, leve o cursor até Rayden, Jax, Kano ou Kung Lao e aperte Select. Assim, você jogar com esses lutadores na versão original.

## CRISPY!!

Faça o Crispy durante o Lair Pit Fatality do Scorpion. Segure os dois botões de soco alto para ouvir o Dan Forden falar "Crispy!". Aperte os dois botões de Correr para ouvir Shao Kahn dizer "Crispy!"

## JOGUE COM CHAMELEON



Escolha qualquer ninja masculino e segure ←+ SA + CA + BL + RN até o lutador Chameleon (Camaleão) aparecer.

## DEAD POOL FATALITY

Segure SB + CB e dê um uppercut no oponente

## ESCOLHA O CENÁRIO

Na tela de seleção de personagem, aperte ↑ e Start com o cursor em Sonya. Você vai ouvir um barulho e a tela vai sacudir. Escolha um personagem e o cenário desejado.

## KOMBAT KODES

**Mostra versão:** 999-999
**Sem arremesso:** 100-100
**Sem música:** 300-300
**Recuperação rápida de Uppercut:** 788-322
**Arremesso com elogio:** 010-010
**Randper Kombat:** 460-460
**Sem bloqueio:** 020-020
**Sem barras:** 987-123
**Sans Power:** 044-440
**Jogador 1 com 50% da energia:** 033-000
**Jogador 2 com 50% da energia:** 000-033
**Jogador 1 com 25% da energia:** 707-000
**Jogador 2 com 25% da energia:** 000-707
**Luta no escuro:** 688-422
**Corrida infinita:** 466-466
**Jogue Galaga:** 642-468
**Psycho Kombat:** 985-125
**P1 com 50% de ataque:** 390-000
**P2 com 50% de ataque:** 000-390
**Os 2 jogadores com 50% de ataque:** 390-390
**Sem combos:** 722-722
**Super run jumps:** 321-789
**Sem especiais:** 555-556
**Uppercuts rápidos:** 688-433
**Real Kombat:** 040-040
**Super endurance:** 024-689
**Restaura energia:** 975-310

## TELA SECRETA DE CONFIGURAÇÕES

Entre no Options. Leve o cursor até o box de Game Configure e segure todos os botões superiores (L1, L2, R1, R2) e ↑ por 3 segundos. A tela vai sacudir e o ponto de interrogação poderá ser selecionado. Agora você vai poder acionar as seguintes opções:

**Fatalities de 1 botão**
□ (SA) - Brutality
△ (CA) - Fatality 1
○ (CB) - Fatality 2
L2 - Animality
R1 - Friendship
**Instant Agressor**
**Normal Boss Damage**
**Low Damage**
**Health Recovery**

SNES

## MODO DE CAMPEONATO

Esse modo não é possível com os personagens Rain, Noob e Human Smoke. Para acioná-lo, segure os botões L, R e Start no controle 1 e comece o jogo. O primeiro lutador que derrotar 8 oponentes ganha. Escolha aleatória: ↑ + Start no box do topo.

## ESCOLHA ALEATÓRIA DE PERSONAGENS

**Jogador 1:** leve o cursor até Rain e aperte ↑ + Start

**Jogador 2:** leve o cursor até Noob e aperte ↑ + Start

## FANTASMA DE SHEEVA

Acione o modo de campeonato e de escolha aleatória. Vai aparecer um E na tela e a imagem de um lutador quase invisível. O fantasma não dá os especiais de Sheeva, mas dá os combos. Tente arremessar e repare na movimentação da tela.

SNES MEGA

## CÓDIGOS

000-033: player 2 com 50% da energia
033-000: player 1 com 50% da energia
000-707: player 2 com 25% da energia
707-000: player 1 com 25% da energia
955-955: estende o tempo de realizar o fatality (aprox. 30 seg.)
944-944: fatalities de um botão
SA: fatal 1
SB: fatal 2
CB: friendship
RN: babality
BL: pit
Isso não funciona nos seguintes golpes: os pits de Rain e Jade, os babalities de Rain e Noob e os finishers do Human Smoke
788-322: fast uppercut recovery
044-440: sem energia, a luta acaba com um golpe
300-300: sem música
012-012: recupera energia (não funciona se usar o golpe air teleport com Scorpion, Ermac e H. Smoke
100-100: sem arremesso
010-010: arremesso com elogio
020-020: sem bloqueio
205-205: vencedor enfrenta Smoke
769-342: vencedor enfrenta Noob
969-141: vencedor enfrenta Shao Kahn
033-564: vencedor enfrenta Motaro
444-444 ou 460-460: randper kombat
820-028: lute no PIT III
343-343: lute no telhado
282-282: mensagem No Fear
221-557: cenário muda sempre com uppercut
191-191: supervelocidade
120-120: tela de crédito
989-898: campeonato com 8 lutadores e personagens aleatórios
999-995: sem combos
091-293: sem rasteira
432-234: danos mínimos
449-449: lutadores invisíveis
987-123: sem barras de energia
688-422: luta no escuro
985-125: psycho kombat
642-468: jogue game escondido
666-444: lute no Scorpion's Lair
330-03: lute no Jade's Desert
466-466: unlimited running
002-700: lute no River
004-700: lute no Kahn's Kave



NOVA CULTURAL

**Fundador**
VICTOR CIVITA (1907-1990)

**Presidente**
Richard Civita

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER

Nº 1 - DEZEMBRO DE 1996

**DIRETORA DE PERIÓDICOS**
Vera Helena M. Gomes

**REDAÇÃO**
**Editor Executivo:** Marcela Marales
**Editor-Chefe:** Rubem Barras
**Editor Assistente:** Akira Suzuki
**Arte:** Karen Calassa
**Assistentes Editoriais:** Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
**Redatora:** Ana Luisa Pansirenas
**Consultores:** Ricarda Ponsirenas, Maurícia Pancheri **(Jogos)**, Maximilian Winter **(texto)**
**Jornalista Responsável:** Marcelo Morales

**COMERCIAL**
**Gerente:** Francesca Civita
**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

**ASSINATURAS**
**Gerente:** Vicente Argentino Neto

**PUBLICIDADE**
**Gerente:** Reginalda Andrade
**Contatos:** Ana Henriette, Fernanda Parrina

**PROMOÇÃO E PROPAGANDA**
**Gerente:** Gilda Rezende Lugarini

**PRODUÇÃO:**
**Gerente:** Sean Ament

**Diretor responsável:**
João Paulo de Jesus Lopes

**Diretoria:**
Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicaletto, Shozi Ikeda, e
Vera Helena M. Gomes

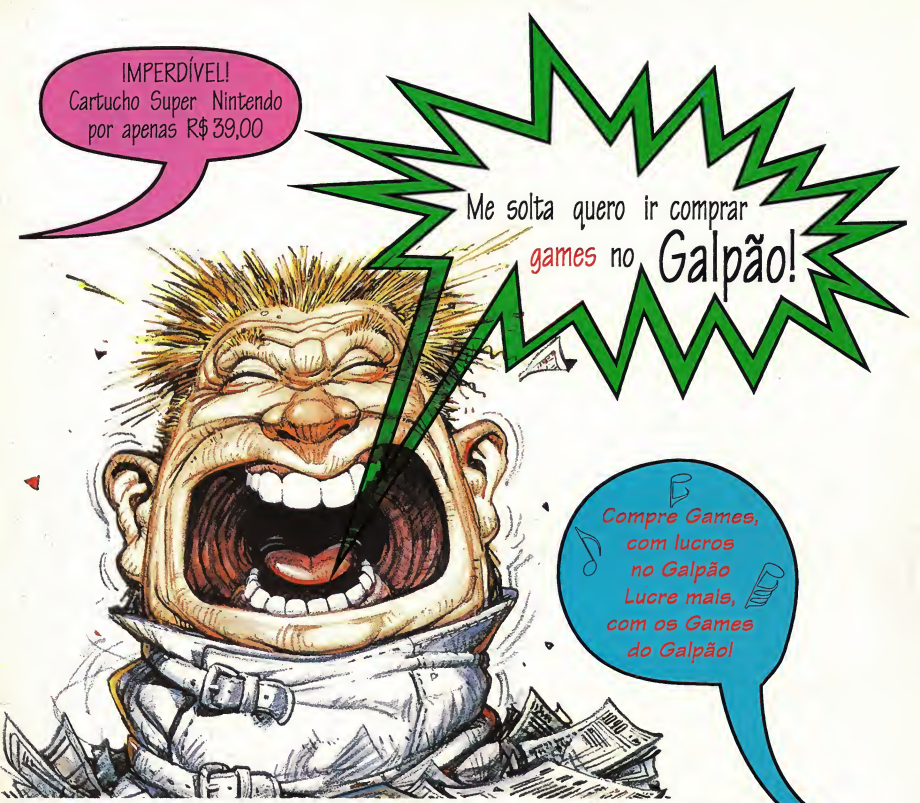
SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma edição especial de SuperGamePower, publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 317.47; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade na Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números Atrasados (as 6 últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio, para despesas de postagem internacionais consultar nossa central de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou no Distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2503, Osasco SP, Fone (011) 868-3018, dinap.ra@email.abril.com.br e http:www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ao país cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

**CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE**
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c. Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 19h, ou use a fax (011) 853-7392.
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de porte da preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

IVC




Tenha o Galpão dos Eletrônicos como seu parceiro! Lançamento simultâneo com o mercado internacional e grandes promoções o ano todo! Melhores Games, atendimento personalizado, diversas formas de pagamento, garantia na hora da compra e muito lucro! Tudo isso somente no Galpão dos Eletrônicos.

Nintendo®

PLAYTRONIC

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS
*Quem compra aqui vende mais*

**Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora**

**Galpão dos Eletrônicos**

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP

**Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590**

RETROAVENGERS
Preservando a cultura Gamer!
Scans: crinsomphoenix
Edição: B1R0NG4
Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital pela internet.
Se você pagou por ele, foi enganado!
Denuncie!
http://retroavengers.blogspot.com/